

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS) UNTUK MENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR RANGKAIAN KELISTRIKAN SEDERHANA KELAS X SMK NEGERI 7 SURABAYA

Baghas Wicaksono

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: baghaswicaksono@mhs.unesa.co.id

Djoko Suwito

Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: djokosuwito@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa X TKR 1 SMK Negeri 7 Surabaya, dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Merujuk dari penelitian sebelumnya menunjukkan peningkatan hasil belajar, keaktifan, dan mendapat respon yang baik dari siswa. Dari hasil pengalaman mengajar penulis selama 8 minggu di SMKN 7 Surabaya, dan hasil observasi menunjukkan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga hasil belajar dan keaktifan siswa kurang. Dari masalah tersebut maka diterapkanlah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara guru mata pelajaran Teknik Dasar Otomotif dan peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKR 1 SMK Negeri 7 Surabaya tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 36 siswa, kompetensi dasar yang diajarkan yakni rangkaian kelistrikan sederhana yang dilakukan dalam 2 siklus yang tiap siklus terdapat tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus 1 materi yang akan diajarkan yakni pengertian listrik dan besarnya, siklus 2 materi yang diajarkan yaitu rangkaian seri dan paralel. Metode pengambilan data menggunakan metode angket, observasi, dan tes. Hasil penelitian diketahui bahwa pada siklus I hasil belajar rata-rata siswa sebesar 77,18 meningkat menjadi 83,43 pada siklus II. Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dimana pada siklus I aktivitas siswa sebesar 59,49% meningkat menjadi 79,61% pada siklus II, sedangkan hasil respon siswa mendapatkan persentase 83,5%, dan dikategorikan sangat baik.

Kata kunci: Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), aktivitas siswa, hasil belajar siswa, respon siswa,

Abstract

This study aims to improve the activity and learning outcomes of students X TKR 1 SMK Negeri 7 Surabaya, by applying the Creative Problem Solving learning model. Referring from previous research shows an increase in learning outcomes, activeness, and get a good response from students. From the results of the author's 8-week teaching experience at SMK Negeri 7 Surabaya, and the results of observations show that the teacher still uses conventional learning models so that the learning outcomes and student activity are lacking. From this problem, the Creative Problem Solving (CPS) learning model is applied to improve student learning activities and outcomes. This type of research is Classroom Action Research (CAR) conducted collaboratively between subject matter automotive engineering teachers and researchers. The subjects in this study were class X TKR 1 SMK Negeri 7 Surabaya 2018/2019 academic year which amounted to 36 students, basic competencies taught are simple electrical circuits carried out in 2 cycles in which each cycle has stages of planning, implementation, observation and reflection. The first cycle of the material to be taught is the understanding of electricity and its magnitude, cycle 2 the material taught is series and parallel. Metode pengambilan data menggunakan metode angket, observasi, dan tes. The results of the study revealed that in the first cycle the average learning outcomes of students were 77.18 increasing to 83.43 in the second cycle. The application of the Creative Problem Solving (CPS) Learning Model can also increase student learning activities where in the first cycle students' activities amounted to 59.49%, increasing to 79.61% in second cycle, while the results of student responses get a percentage of 83.5%, and are categorized very well.

Keywords: *Creative Problem Solving (CPS) learning model, student activity, student learning outcomes, student responses,*

PENDAHULUAN

Salah satu bentuk pendidikan adalah pendidikan kejuruan. Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990, menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk pelaksanaan jenis pekerjaan tertentu. Tujuan khusus pendidikan kejuruan menurut Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 antara lain : (a) menyiapkan peserta didik agar dapat bekerja, baik secara mandiri atau mengisi lapangan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan bidang dan program keahlian yang diminati, (b) membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminati, dan (c) membekali peserta didik dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu mengembangkan diri sendiri melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan pengalaman mengajar yang diperoleh saat melaksanakan Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP) di SMK Negeri 7 Surabaya selama 8 minggu, SMK Negeri 7 Surabaya beralamatkan di jalan Pawiyatan no. Surabaya. SMK Negeri 7 Surabaya memiliki beberapa prodi yaitu salah satunya Teknik Kendaraan Ringan (TKR). Pada prodi TKR memiliki 3 kelas pada setiap tingkatannya. Dari beberapa kelas tersebut terdapat berbagai mata pelajaran yang diajarkan, diantaranya yaitu Teknik Gambar Otomotif (GTO) dan Teknik Dasar Otomotif (TDO), yang menjadi perhatian pada X TKR adalah tingkat aktivitas dan hasil belajar yang dirasa belum maksimal.

Berdasarkan penuturan bapak Hoirul anam, S.Pd selaku guru pengajar mata pelajaran teknik dasar otomotif, menunjukkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran, keaktifan siswa dan rendahnya rata – rata hasil belajar juga salah satu permasalahan yang dihadapi. Dari beberapa kelas yang ada penulis memperhatikan satu kelas yaitu X TKR 1 yang dianggap paling bermasalah dengan keaktifan dan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata – rata hasil belajar ulangan harian kelas X TKR 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata -rata	Tuntas		Tidak Tuntas	
						Angka	%	Angka	%
1	34	≥ 75	95	50	76,3	22	64,7	12	35,7

Sumber : SMK Negeri 7 Surabaya

Ketentuan Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) pada kurikulum 2013 revisi menyebutkan bahwa KKB yang harus terpenuhi agar dinyatakan lulus adalah ≥ 70 , dengan adanya wewenang sekolah dalam memberikan batas KKB kepada siswanya maka di SMK Negeri 7 Surabaya menentukan ≥ 75 adalah indeks kelulusan. Sedangkan hasil

belajar siswa TKR SMK Negeri 7 Surabaya menunjukkan persentase ketuntasan mencapai 64,7%, maka kelas bisa dikatakan kelas tersebut belum mencapai nilai ketuntasan klasikal, yang berdasarkan peraturan ketuntasan klasikal harus $\geq 85\%$.

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi, salah satunya yaitu pembelajaran dirasa masih monoton dan membosankan, hal ini dikarenakan proses penyampaian materi dengan metode ceramah, dan terlebih lagi materi yang disampaikan sedikit membosankan yaitu teknik dasar otomotif karena masih membayangkan belum mengenal benda aslinya. Sehingga dalam proses belajar mengajar berjalan lambat dan kurang interaktif. Berdasarkan uraian di atas untuk meningkatkan keefektifan dan hasil belajar siswa, sebagai alternatif maka peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* Menurut Pepkin (dalam Zaharah, 2012: 204), model pembelajaran CPS adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diharapkan siswa berperan aktif dalam memecahkan masalah, diharapkan siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

Peneliti memilih model *Creative Problem Solving* karena model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memacu siswa agar berfikir kreatif dan tidak pasif disaat proses belajar. Mengacu pada Penelitian yang dilakukan oleh I Made Arsana pada laporan penelitian yang tidak dipublikasikan di jurusan Teknik Mesin yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Dengan Metoda *Trouble Shooting* Untuk Meningkatkan Kompetensi *Tune Up* Mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Mesin” tahun 2009 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berikir siswa dalam memecahkan masalah, dan Penelitian yang dilakukan oleh Fery Kurniawan Ady Putra pada “Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII TKR 1 Pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian Konvensional di SMK Negeri 1 Madiun”, tahun 2014 menyatakan model pembelajaran CPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menunjukan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran mencapai 78%, sedangkan hasil pengamatan aktivitas guru mencapai 75,7%. Sedangkan hasil pengamatan pada respon siswa mencapai 78,7%. Dan hasil belajar selama proses pembelajaran pada putaran I mencapai 68,75%, sedangkan pada hasil belajar pada putaran II mencapai 87,5%.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut :

- Bagaimana aktivitas siswa kelas X TKR 1 SMK Negeri 7 Surabaya pada kompetensi dasar rangkaian kelistrikan sederhana setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)?
- Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas X TKR 1 pada kompetensi dasar rangkaian kelistrikan

sederhana di SMK Negeri 7 Surabaya setelah mengikuti pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)?

- Bagaimana respon siswa kelas X TKR 1 SMK Negeri 7 Surabaya terhadap penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada kompetensi dasar rangkaian kelistrikan sederhana ?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Mengetahui aktivitas siswa kelas X TKR 1 SMK Negeri 7 Surabaya pada kompetensi dasar rangkaian kelistrikan sederhana setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).
- Mengetahui hasil belajar siswa kelas X TKR 1 SMK Negeri 7 Surabaya pada kompetensi dasar rangkaian kelistrikan sederhana setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).
- Mengetahui respon siswa kelas X TKR 1 SMK Negeri 7 Surabaya pada kompetensi dasar rangkaian kelistrikan sederhana setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bagi Siswa
 - Menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena model pembelajaran yang digunakan lebih menarik dan tidak monoton.
 - Menambah daya tangkap siswa terhadap materi yang disampaikan.
 - Meningkatkan hasil belajar.
 - Membantu siswa lebih kreatif dalam memecahkan masalah, dan mengembangkan pola berfikir yang kritis.
- Bagi Guru
 - Mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.
 - Menambah variasi model pembelajaran agar proses pembelajaran tidak monoton dan lebih efektif.
- Bagi Sekolah
 - Menambah referensi sekolah untuk meningkatkan kualitas lulusan.
 - Meningkatkan daya saing siswa terhadap sekolah lain.

- Meningkatkan kepercayaan dunia usaha terhadap lulusan sekolah SMK Negeri 7 Surabaya.

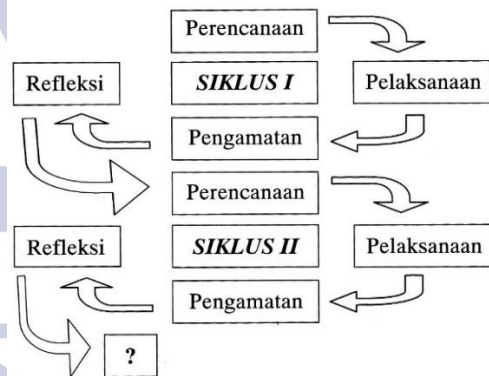
Bagi Peneliti

- Dapat mempelajari lebih dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* serta mendapat pengalaman dalam melakukan penelitian.
- Sebagai acuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian agar dikembangkan menjadi lebih baik.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). PTK pada umumnya digunakan untuk memecahkan masalah yang bersifat reflektif dan kolaboratif. Menurut Arikunto, (2013; 131) PTK sebagai suatu pengamatan terhadap kegiatan yang disengaja dimunculkan dalam sebuah kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek pembelajaran. Pada desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang diterapkan peneliti mengacu pada model penelitian tindakan dari (Arikunto, 2007: 16), yaitu 2 siklus yaitu. setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. PTK Model Arikunto

Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas X TKR 1 SMKN 7 Surabaya dengan jumlah 36 peserta didik. Pengambilan data dilakukan dua kali pertemuan pada bulan Agustus 2018 dengan kompetensi dasar rangkaian kelistrikan sederhana. Data yang diambil dalam PTK ini adalah aktivitas siswa, hasil belajar, dan respon siswa. Analisis data dilakukan selama tahap pengumpulan data hingga saat tahap penarikan kesimpulan.

Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah SMK Negeri 7 Surabaya berada di Jl. Pawiyatan no.2, Bubutan, Surabaya.

Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan setelah ujian seminar proposal skripsi tepatnya pada semester genap tahun ajaran 2017/2018.

Instrumen Penelitian

- **Lembar kuesioner (angket)**
Lembar kuesioner/ angket ini digunakan untuk mengetahui respon Kelas X TKR 1 SMK Negeri 7 Surabaya terhadap penerapan Model pembelajaran *Creative Problem Solving* Pada kompetensi dasar rangkaian kelistrikan sederhana.
- **Lembar Validasi Angket Respon Siswa**
Peneliti sebelum menggunakan lembar angket respon siswa sebagai instrumen penelitian terlebih dahulu melakukan validasi
- **Lembar Observasi (Pengamatan)**
Observasi dilakukan juga untuk mengetahui hasil aktivitas diskusi kelompok dan presentasi, praktikum dan laporannya, serta aktivitas tindakan peserta didik selama proses pembelajaran.
- **Tes hasil belajar**
Tes hasil belajar dilakukan pada sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran dengan penerapan Model pembelajaran *Creative Problem Solving* untuk mengukur perbedaan hasil belajar siswa

Teknik Analisis Data

Analisis Aktivitas Peserta Didik

Data pengamatan aktivitas peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dapat diperoleh dengan cara menghitung rata-rata skor penilaian dari tiga orang pengamat di setiap pertemuan kemudian dihitung dengan rumus persentase (%) aktivitas, yaitu:

$$\% \text{ aktivitas} = \frac{\sum \text{frekuensi aktivitas yang muncul}}{\sum \text{total frekuensi aktivitas}} \times 100\%$$

Analisis Terhadap Hasil Belajar Siswa

Penilaian yang dilakukan untuk setiap variabel dengan menggunakan skor 0-100. Data hasil belajar siswa dianalisis untuk mengetahui ketuntasan belajar setelah pembelajaran. Di SMK Negeri 7 Surabaya memiliki kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai sebesar 75.

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Analisis Respon Siswa

Angket yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon minat peserta didik mengenai penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* Untuk skor tiap alternatif jawaban yang diberikan ditentukan sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Jawaban Kuisisioner

Untuk Pernyataan Positif		
Sangat setuju (SS)	=	4
Setuju (S)	=	3
Tidak Setuju (ST)	=	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	=	1

Sumber : Riduwan (2013:87)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kelayakan perangkat pembelajaran yang sudah disebutkan, divalidasi oleh ahli atau orang yang berkompeten pada bidang tersebut, para validator terdiri dari 4 ahli yang menilai 3 aspek pada perangkat pembelajaran, yang mana validator tersebut terdiri dari 2 dosen UNESA dan 2 guru

Tabel 3. Nama Validator

No	Nama	Validator	Bidang Ahli
1	Nur Aini Susanti, S.Pd., M.Pd.	V1	Perangkat Pembelajaran Dan angket
	Ernol Iswahyudi, M.Pd.	V2	
	Hoirul Anam, S.Pd.	V3	
2	Diah Wulandari, S.T., M.T.	V1	Materi
	Ernol Iswahyudi, M.Pd.	V2	
	Hoirul Anam, S.Pd.	V3	

SMKN 7 Surabaya. Adapun nama validator yang telah memvalidasi perangkat pembelajaran ditunjukkan pada tabel 4.1.

Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah pada peserta didik 75 pada aspek pengetahuan maupun psikomotorik. Indikator keberhasilan penelitian lainnya adalah diperoleh ketuntasan klasikal hingga 75% dari jumlah peserta didik.

Hasil Belajar

Pada siklus 1 dilaksanakan pembelajaran yang mana pertemuan pertama menerapkan model pembelajaran berbasis masalah tipe *Creative Problem Solving*. Adapun hasil temuan data yang diperoleh pada siklus I disajikan dalam tabel 1 seperti berikut ini:

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

No Absen	Nilai pre test	nilai post test
1	A	A
2	35	60
3	30	80
4	40	95
5	30	60
6	40	85
7	20	60
8	A	A
9	30	80
10	45	80
11	40	75

Lanjutan tabel 4

No Absen	Nilai pre test	nilai post test
12	30	75
13	30	80
14	20	65
15	30	90
16	40	90
17	30	80
18	35	70
19	40	80
20	30	60
21	40	90
22	30	85
23	A	A
24	30	95
25	40	85
26	30	60
27	40	80
28	30	60
29	40	80
30	40	75
31	40	80
32	30	75
33	30	85
34	20	50
35	30	80
36	40	75
Rata – rata	33,48	77,18

Pada tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada saat *post test* 1 yaitu 77,18. Dari 33 siswa yang hadir terdapat 24 siswa yang tuntas belajar.

Pada pelaksanaan siklus I masih terdapat banyak kekurangan pada beberapa aspek, oleh karena itu pada tahap selanjutnya peneliti mengadakan refleksi dengan hasil 1) Manajemen waktu dalam proses pembelajaran tidak sesuai rencana, dikarenakan penyampaian materi dan sesi diskusi yang terlalu luas topik bahasannya. 2) Kondisi siswa yang kurang kondusif dan terlalu banyak mengobrol, hal ini berdampak pada siswa tidak percaya diri dalam mengungkapkan pendapat. 3) Siswa dalam pembelajaran masih pasif dalam hal bertanya dan menyampaikan pendapat, serta tingkat aktivitas yang kurang.

Berdasarkan refleksi siklus I, maka dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II dengan tujuan agar tercipta kondisi yang lebih baik selanjutnya dilaksanakan siklus II. Adapun hasil temuan data yang diperoleh pada siklus II disajikan dalam tabel 2 seperti berikut ini:

Tabel 5. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No absen	nilai post test
1	A
2	90
3	80
4	90
5	75
6	90
7	75
8	A
9	85
10	85
11	100
12	80
13	85
14	70
15	85
16	90
17	75
18	75
19	85
20	70
21	85
22	95
23	A
24	80
25	85
26	70
27	80
28	70
29	90
30	85
31	90
32	90
33	85
34	60
35	85
36	95
Rata - rata	83,43

Pada tabel 5 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada saat *post test* 2 yaitu 83,43. Dari 33 siswa yang hadir terdapat 28 siswa yang tuntas belajar.

Aktivitas Siswa

Tabel 6. Aktivitas Siswa Siklus 1

No	Aktivitas	Skor
1	Mencatat	2,67
2	Memperhatikan penjelasan pendidik	3,00
3	Memperhatikan presentasi teman	2,50
4	Mengerjakan tugas	2,50
5	Santun	3,50
6	Responsif	3,00
7	Proaktif	2,50
8	Berani bertanya	2,33
9	Antusias terhadap pelajaran	4,00
10	Menghargai pendapat kelompok sendiri	2,67
11	Menghargai pendapat kelompok lain	2,44
12	Aktif dalam diskusi	3,00
13	Berani presentasi	2,33
Jumlah		36,44
Rata – rata		2,80

Tabel 7. Aktivitas Siswa Siklus 2

No	Aktivitas	Skor
1	Mencatat	4,00
2	Memperhatikan penjelasan pendidik	4,00
3	Memperhatikan presentasi teman	4,00
4	Mengerjakan tugas	4,17
5	Santun	3,83
6	Responsif	4,00
7	Proaktif	3,00
8	Berani bertanya	3,67
9	Antusias terhadap pelajaran	4,00
10	Menghargai pendapat kelompok sendiri	3,67
11	Menghargai pendapat kelompok lain	3,67
12	Aktif dalam diskusi	3,83
13	Berani presentasi	3,67
Jumlah		49,50
Rata - rata		3,81

Respon Siswa

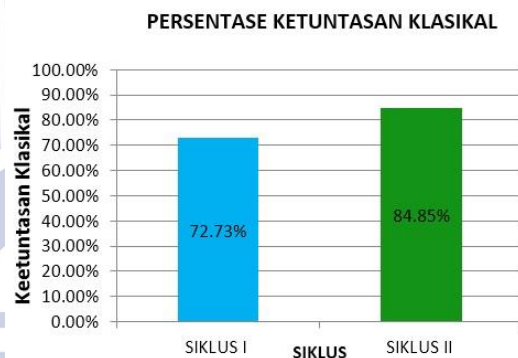
Tabel 8. hasil agket respon siswa

No Pernyataan	Persentase			
	SS	S	TS	STS
1	38.9%	58.3%	2.8%	0.0%
2	25.0%	72.2%	2.8%	0.0%

No Pernyataan	Persentase			
	SS	S	TS	STS
3	22.2%	72.2%	5.6%	0.0%
4	63.9%	27.8%	8.3%	0.0%
5	27.8%	63.9%	8.3%	0.0%
6	50.0%	36.1%	13.9%	0.0%
7	27.8%	72.2%	0.0%	0.0%
8	38.9%	61.1%	0.0%	0.0%
9	44.4%	55.6%	0.0%	0.0%
10	22.2%	72.2%	0.0%	5.6%
11	52.8%	47.2%	0.0%	0.0%
12	36.1%	58.3%	5.6%	0.0%
13	38.9%	50.0%	11.1%	0.0%
14	33.3%	66.7%	0.0%	0.0%
15	55.6%	44.4%	0.0%	0.0%

Pembahasan Hasil Belajar

Setelah menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* di kelas X TKR 1 SMKN 7 Surabaya diperoleh data tentang hasil belajar peserta didik oleh peneliti sebagai berikut:



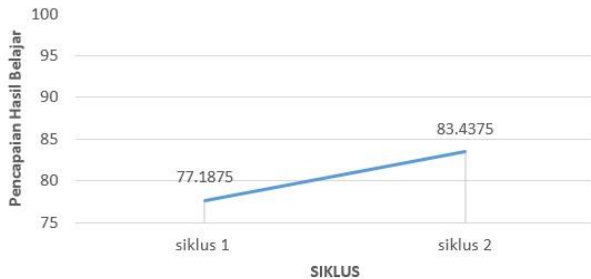
Gambar 2. Diagram Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 2. diatas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal peserta didik pada siklus I mencapai persentase 72,73% atau dengan kata lain terdapat 24 peserta didik yang telah mencapai nilai ≥ 75 sebagai indikator ketuntasan belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan belajar klasikal peserta didik terhadap materi kompetensi belum

. hal ini disebabkan oleh peserta didik yang belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis masalah tipe *Creative Problem Solving* (CPS) karena sebelumnya pembelajaran menggunakan model ceramah dan mencatat. Kurangnya aktivitas siswa dalam belajar maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa, berdasarkan hal tersebut maka dilakukan maka dilakukan perbaikan-perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Ketuntasan belajar klasikal pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 84,85%, atau dengan kata lain terdapat 28 peserta didik yang tuntas dari 33 siswa yang hadir. Peningkatan ketuntasan belajar klasikal sebesar 12,12 %. Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi perubahan menuju ke lebih baik.

Grafik Pencapaian Hasil Belajar Antara Siklus 1 dan Siklus 2

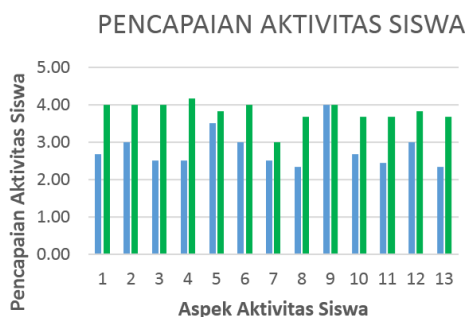


Gambar 3. Diagram Nilai Rata-rata Peserta Didik

Perolehan nilai rata-rata peserta didik pada siklus I sebesar 72,64 dan pada siklus II nilai rata-rata adalah 81,12 pada aspek kognitif sedangkan nilai rata-rata pada aspek psikomotorik pada siklus I 72,64 dan pada siklus II 81,24. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik dalam kelas penelitian mengalami kenaikan sebesar 8,48 dari siklus sebelumnya pada aspek kognitif dan pada aspek psikomotorik terdapat kenaikan sebesar 8,86.

Adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus ke II penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw dalam materi transmisi manual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa pada siklus II tersebut juga menunjukkan indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai.

Aktivitas Siswa



Gambar 4. Grafik Pencapaian Aktivitas Siswa

Persentase aktivitas peserta didik dihitung menggunakan rumus persen aktivitas dan diperoleh hasil pada siklus 1 sebesar 56,06% dan pada siklus 2 sebesar 76,15%

Respon siswa

persentase respon peserta didik secara keseluruhan terhadap penerapan model pembelajaran berbasis masalah tipe CPS ini, dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Respon} &= \frac{\sum \text{skor semua jawaban}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{1653}{4 \times 33 \times 15} \times 100\% \\ &= 83,5\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap pembelajaran ini sebesar 83,5 %. Menurut skala linkert, hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah disajikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Penerapan model pembelajaran berbasis masalah *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan aktivitas peserta didik kelas X TKR 1 SMK Negeri 7 Surabaya pada kompetensi dasar rangkaian kelistrikan sederhana.
- Penerapan model pembelajaran berbasis masalah *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X TKR 1 SMK Negeri 7 Surabaya pada kompetensi dasar rangkaian kelistrikan sederhana.
- Penerapan model pembelajaran berbasis masalah *Creative Problem Solving* (CPS) mendapat respon baik peserta didik kelas X TKR 1 SMK Negeri 7 Surabaya pada kompetensi dasar rangkaian kelistrikan sederhana.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran mengenai penerapan model pembelajaran berbasis masalah *Creative Problem Solving* (CPS) adalah sebagai berikut:

- Penerapan model pembelajaran berbasis masalah *Creative Problem Solving* (CPS) pada kompetensi dasar rangkaian kelistrikan sederhana adalah salah satu alternatif bagi pengajar untuk bisa meningkatkan aktivitas peserta didik.
- Penerapan model pembelajaran berbasis masalah *Creative Problem Solving* (CPS) memerlukan persiapan yang lebih banyak dan juga kemampuan mengajar yang baik pula. S.
- Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah *Creative Problem Solving* (CPS) memerlukan pengelolaan kelas yang baik. sesuatu yang baru dan baik untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.
- Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah terutama CPS memerlukan persiapan materi yang baik.
- Untuk peneliti lain, terutama pendidik SMK, penelitian tentang penerapan pembelajaran berbasis masalah tipe *Creative Problem Solving* (CPS) dimungkinkan terbuka lebar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2013 *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Akdon & Riduwan, 2013, *Rumusan Dan Data Dalam Analisis Statistika*, Cet 2, Alfabeta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 1990. Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 1990 Tentang Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta: Depdiknas.
- Tim Penyusun. 2014. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press.

